

Copyright Vasulkas

L'œuvre commune de Steina et Woody Vasulka est l'une des plus marquantes parmi celles des "pionniers" de la vidéo. Ils ont rapidement orienté leurs travaux vers une exploration systématique du vaste potentiel créatif issu de la distance séparant l'image optique et photochimique de l'image-son électronique: la capacité interne du medium à générer des images à partir de voltages, de formes d'ondes, de vibrations et de feed-back, en particulier.

Ils travaillent aujourd'hui dans leur "maison-studio" du Nouveau Mexique. L'ensemble de leur œuvre sur bandes est désormais accessible à St Gervais-Genève, à la suite de la troisième Semaine Internationale de Vidéo de novembre 1989, où une rétrospective leur fut consacrée.

Je remercie André Iten et Elisabeth Fisher, de St Gervais, pour l'aide qu'ils m'ont apportée dans la transcription et la traduction difficiles de cet entretien, qui me semble contenir des propos importants.

Pour compléter la lecture de cet entretien, on pourra se reporter au Catalogue de la SIV 1989, en particulier aux articles de Roy Durfee "Les risques nécessaires" et de Raymond Bellour "Les images du monde".

Expérimental et didactique

Steina, vous étiez musicienne, vous jouez du violon; Woody, vous étiez cinéaste. Au début, en "portapack vidéo", vous filmiez des performances, des spectacles, puis, dans cette "euphorie du radicalisme" des années soixante et soixante-dix aux Etats-Unis, vous êtes devenus des "radicaux" dans la recherche d'un vocabulaire et d'une syntaxe propres à l'image-son électronique. Comment le virage s'est-il opéré ?

Steina: J'étais une violoniste de formation classique, mais j'étais coincée avec un instrument qui existait déjà au fin fond du Moyen Age alors j'étais heureuse de trouver la vidéo! J'en fus si libérée! Et c'était l'époque où tout se libérait: il y avait la liberté politique, le mouvement féministe, l'anti-militarisme, tout ça. J'ai trouvé la vidéo à ce moment-là.

Woody: Ce que votre question pointe concerne nos façons de travailler. Nous ne cachions jamais l'instrument; au contraire, nous le faisions toujours ressortir. Nous disions: ceci est un instrument, et c'est avant tout cela que nous traitons. Nous étions donc toujours ouverts aux machines, à leur langage. Nous n'avons jamais tenté de le traiter comme un langage métaphorique ou symbolique. Nous avons toujours dit: "Regardez, ceci est le matériau même qui sous-tend nos pratiques". Ce son et cette image sont faits de la même matière; c'est très linéaire, primitif en quelque sorte. C'est comme un hommage à l'électricité. Et c'est comme cela que nous avons été reconnus, d'une certaine façon. Certains ont fait de l'art minimal, ou conceptuel, etc... Des gens comme Bruce Neuman ont un rapport particulier avec la vidéo; il disait: "Ce propriétaire de galerie ne sait même pas comment mettre en marche les machines" et il a laissé tomber la vidéo à cause de cela. C'est à l'opposé de ce que nous avons fait, de notre intérêt à travailler avec cette matière particulière.

Depuis les années soixante-dix, votre travail a été strictement expérimental, une recherche pour inventer un vocabulaire fondamental de l'image électronique, mais d'un autre côté, c'est un travail de communication. Est-ce bien cela ?

Woody: Les premières bandes surtout, de 1969 à environ 1974, ont été produites comme des bandes de démonstration, pour voir ce qui se passe, dans quelles conditions, ou juste pour regarder la surface. Derrière, il y avait un long travail de stratégie: comment construire ces systèmes? Comment les contrôler, les comprendre? Toute une partie didactique à comprendre. Nous dépensons encore beaucoup pour acquérir de nouvelles machines, nous consacrons beaucoup de temps à apprendre leur usage. Nous sommes ouverts aussi aux différents courants artistiques qui nous entourent. Nous observons très systématiquement nos "résultats", mais souvent le "résultat" n'est pas vraiment formulé, c'est un travail sans fin.

Récemment, ces cinq dernières années environ, nous avons décidé de produire des pièces composées, comme une sorte de canal multiple, à structure polyphonique ("The Commission", 1983; "Art of Memory", 1988).

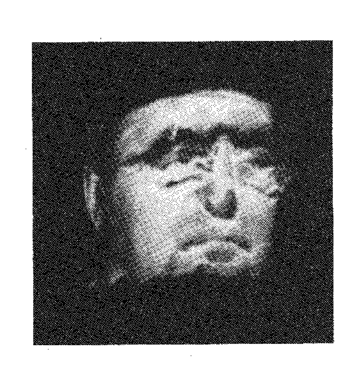
Avoir son atelier chez soi

Vous pratiquez une forme d'artisanat à l'intérieur de la vidéo, qui n'est pas un artisanat, mais principalement une industrie... ou un art.

Woody: Nous avons toujours protégé notre environnement, notre atelier, où nous vivons et travaillons. Et aussi notre temps: nous devions avoir nos propres horaires, qui ne pouvaient s'accorder à aucun délai de production ou de post-production externes. Nous vivions avec les machines selon nos seuls critères. Maintenant, Viola, Gary Hill, etc..., tous ceux aux Etats-Unis qui font sérieusement de la vidéo ont leurs propres appareils de production et de post-production.

Photo: Vasulkas / Cinédoc





A l'extérieur, dans un studio, on paie 1000 ou 2000$ la minute de produit fini; on ne peut jeter ça! Pour nous, cela représente, peut-être, 10$, ou même rien. Nous nous sommes créés les conditions pour monter un atelier dans lequel nous sommes maîtres du temps et de la démarche de travail. Notre environnement est unique: nous pouvons y "jouer", jeter des choses, en emmagasiner d'autres, etc... Et nous collectionnons des outils. Nous ne voulons pas simplement remplacer les anciens outils par les nouvelles générations. J'utilise encore des outils des années soixante-dix, parce que je les aime, pour la texture particulière de l'image qu'ils produisent, par exemple. Pourtant, pour se créer cette possibilité d'atelier vidéo personnalisé, il faut aussi intervenir dans le processus industriel, c'est vrai. C'est un processus très ancien. Par le passé, toute forme artistique pratiquait cette personnalisation de la forme qui devenait une signature. J'ai absolument besoin de maintenir ce style de vie. Chacun de nous deux a une origine différente, a connu des expériences différentes. J'étais un enfant de la guerre. Alors pour moi, l'Europe était un dépotoir après-guerre. Mais Steina avait envie de rejoindre ce dépotoir. Là où nous vivons maintenant notre atelier fonctionne comme une unité; nous devons trouver les fonds ensemble, même si nos raisons sont différentes.

Avez-vous régulièrement reçu des subventions de diverses commissions et fondations ?

Steina: Nous faisons de la "duplication"... Je reçois une subvention cette année, Woody l'année suivante. Et ainsi de suite: il faut chaque fois une nouvelle personne.

En Europe, nous ne pouvons profiter du même type d'environnement...

Woody: On peut, en Europe aussi, si on veut. Godard a son propre studio, par exemple. Sauf l'accès à certains outils, ce que nous appelons le "surplus": nous pouvons acheter des systèmes entiers qui sont jetés par l'industrie, ou par les laboratoires scientifiques de Los Alamos (New Mexico), comme des ordinateurs pour 5 ou 15 dollars. D'un autre côté, ce que nous pouvons entretenir, explorer, acheter, forme un tout. Il est nécessaire d'être connecté à des sources d'informations. Parfois, je dois demander à un ami en Californie comment je dois écrire l'algorythme pour une rotation. Ensuite quelqu'un arrive chez nous et dit: "Pourquoi est-ce que tu multiplies ? Cela prend trop de temps, tu devrais additionner", etc... Pour ce genre de ressources, il faut vivre dans un environnement adéquat; c'est peut-être ça, la différence aussi.

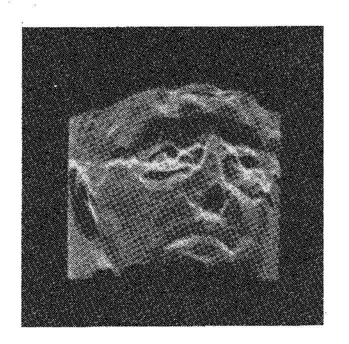
Comprendre un nouveau processus de création d'images

Qu'avez-vous cherché dans "Cantaloup" (1980, par Steina) par exemple, qui est une bande "pédagogique" où vous nous montrez à la fois le dispositif-machines, vous-mêmes, un ingénieur au travail et les "résultats" ?

Woody: La seule façon pour moi de suivre ce genre de processus fut de photographier. J'ai fait des séries de photos que j'appelle "vidéo didactique" et j'en ai fait des panneaux. Ils traitent, avec mes critères, des codes pour que je puisse m'expliquer des choses. Comment cette image est-elle faite ? Que veut dire cette ligne ? Qu'est-ce qui produit l'image sur la ligne? Toutes ces questions fondamentales... Maintenant j'utilise des images d'ordinateur à haute résolution. C'est le seul moyen d'accéder à une sorte de chronologie de ces codes en temps réel. Peut-être notre travail est-il de nature esthétique, peut-être pas; il pourrait simplement être un travail didactique, ce qui me convient aussi. Je ne vais pas argumenter là-dessus. Nous avons des centaines d'heures en archives dans notre cave. Nous n'avons pas le temps de les regarder, de raccourcir de vieilles bandes parfois beaucoup trop longues, que nous pourrions recomposer un peu mieux. En fait, nous faisons un enregistrement en continu. "Cantaloup" provient d'une infinité d'heures de non-sens. A partir d'un dispositif nous tournons, nous avons des discussions avec d'autres artistes, des amis qui passent et nous laissons tourner l'enregistreur...

Quand je vois des bandes "résultats", par exemple votre série de bandes sur les sons reliés aux images comme "Window Voices", je me demande toujours comment vous les faites.

Woody: Nous avons fait une bande complémentaire appelée "Vocalisation" qui montre une partie du processus et comment il a été créé. Nous documentons tout ce que nous faisons, surtout Steina. Nous pourrions peut-être faire une trame à partir de ce qui est sur l'écran et derrière l'écran. Nous n'avons jamais ni le temps, ni l'intérêt pour vraiment faire ce travail. Mais, comme vous le dites, on a le sentiment que l'expérience est probablement ce qui va survivre en tant qu'"art". Cela ne concerne pas vraiment l'"art", mais un style de vie. Pour spécifier quelque chose dans des termes esthétiques, ce ne sont pas des chefs-d'œuvre, ce sont des échantillons. Ils vous permettent simplement de jeter un



regard sur le processus en cours d'élaboration. Pour nous, le processus est aussi important que tout le reste.

Aujourd'hui on parle de "fin de l'ère de la camera oscura", à cause de l'image digitale. Mais vous avez fait beaucoup "d'images digitales avec de la vidéo analogique" auparavant. Qu'en pensez-vous ?

Woody: Dans mon cas, venant du cinéma, j'ai très rapidement pris conscience que la photographie, le cinéma, et la vidéo avait le même principe de formation de l'image; j'ai eu l'occasion de créer des images vidéo sans caméra, cela a été mon point de départ. J'ai compris qu'il y avait au moins deux idéologies opposées: j'ai écrit un essai précisant qu'il existait une source différente possible d'images et qui critiquait la conception strictement "camera oscura". Je tiens encore le même discours, en un sens, avec le code informatique et le code analogique. Il y a bien sûr de nombreuses possibilités pour faire entrer cette source. L'ordinateur possède sa source mathématique. Mais elle n'est pas culturellement définie. Il se pose donc un certain nombre de problèmes lorsque l'on veut montrer des images électroniques, ou des images d'ordinateur, dans un contexte culturel. Et cet élément de contextualisation doit se faire par un "coup de génie", par une source non-rationnelle, unique, de création. Tous les gens de la vidéo que je connais essayent de traiter l'image digitale sur la base d'un travail évolutif. Nous suivons toujours les outils. Mais je pense que cela ne suffit pas. Il faut s'y prendre d'une façon tout-à-fait différente. A partir d'un domaine de connaissance différent. Il ne peut s'agir seulement de la succession d'un medium à un autre. Nous attendons toujours ces coups de génies. Ils arrivent parfois: prenez le cas de Kawaguchi (film d'ordinateur "Ecology: Float", 1987). C'est une nette percée, quelque chose qui n'est pas dépendant d'un medium traditionnel. Ou bien, dans d'autres cas, par exemple les images du comportement des particules, cela vient de sources scientifiques. Mais cette "connaissance" doit passer à travers une personne qui possède cette maîtrise particulière, une connaissance du contexte, le génie spécifique à cet événement particulier, l'avènement de l'image digitale. Alors nous ne savons rien encore...

Vers l'objet virtuel

Dans des bandes récentes comme "The Commission", "Art of Memory", vous partez d'un processus non figuratif pour en arriver à une réflexion sur les images de la guerre en ce siècle, un "travail narratif" avec un acteur; une certaine recherche d'identification... Quelles sont les raisons pour cette approche "au ralenti" d'un processus de figuration/défiguration ?

Woody: Mon discours à ce sujet est à deux niveaux. L'un est: mon expérience du cinéma où l'image est attachée aux frontières bien déterminées d'un cadre; il véhicule une vérité spécifique par rapport au temps, à son contenu. Sortez l'image de son cadre et, disons, mettez-la dans un cadre d'une autre forme: c'est alors que la transformation de l'image - l'image iconique- en un objet est suggérée. Si vous allez plus loin, jusqu'à mettre l'image sur une autre surface, comme une surface sculptée, une mutation psychologique s'opère. Elle n'est plus "la vérité", elle devient la simple réflexion en quelque sorte d'un temps ou d'une vérité. J'entretiens ce genre de dialogue avec toutes les images créées par ordinateur, parce que je sais qu'elles n'ont jamais été "la vérité" avant, elles ont toujours été conçues comme une vérité virtuelle.

Donc ça, c'est un niveau: la translation, le transport de l'image d'une représentation de la vérité conditionnée par la bidimensionalité à ces "limbes d'un objet". Je suis en train d'émigrer vers l'objet, l'objet virtuel, grâce à l'ordinateur que je possède actuellement.

Le deuxième niveau est syntaxique. Je reconnais que la coupure (coupe), ou le montage, est la plus puissante, mais aussi la plus artificieuse des façons de mettre ensemble une suite d'images mouvantes. J'ai donc une conviction absolue que la transformation des images et la stratégie particulière à inventer sont essentielles pour le nouveau medium. L'effacement continuel pourrait être la suggestion d'une transformation possible. Cela ne marche pas toujours... Dans "The Commission", la surface était l'enjeu fondamental: prendre une donnée dramatique pour la représenter en opérations de surface électronique. Malheureusement, le contenu était trop dramatique, une sorte de drame banal dont j'espérais pouvoir m'éloigner pour en arriver au traitement de la trame. Ces expériences sont partiellement réussies, partiellement ratées. Dans "Art of Memory", c'est vraiment la relation au cadre qui compte. Toute la série d'images est très précisément contrôlée. J'aurais dû suggérer par ordinateur (je n'avais pas l'outil à l'époque) qu'en fait le rideau n'est pas instantané, comme un instant du temps, mais qu'il est physique, espace, distance. J'aurais fait une image du rideau qui indique qu'il ne s'agit que d'espace continu. Ensuite, il me faudrait "l'arrière" pour ainsi



dire, de l'image. Alors je pourrais dire: "Oui, il s'agit en fait de transformation continue du plan, du moins verticalement..." Mais ces discussions appartiennent au domaine de la nouvelle syntaxe, post-cinématique, ou syntaxe cinématique élargie, si vous voulez, dont on discute rarement, car il n'existe pas de terminologie. Mais c'est par là que doivent passer la plupart des efforts narratifs.

Avez-vous vu ce film d'ordinateur à propos d'un cheval et d'une grenouille, "Metamorphosis" de Tom Brigham (1985)? Il a été réalisé d'une façon que j'appelle linéaire: les mathématiques régissent la transformation des choses. C'est la manière la plus primitive de donner la stratégie de transformation à l'algorythme mathématique. Car, si on laisse tomber la stratégie, cette transformation est alors non syntaxique. Mais comment faire une stratégie de transformation, de métamorphose? C'est très difficile à identifier. On peut le faire à partir du mouvement, du mouvement élargi; à partir de la couleur; on peut le faire à partir de la forme. On peut influencer cette stratégie, mais c'est tout un language, une autre donnée syntaxique. Je peux entrevoir ces directions, je ne suis pas encore en mesure de les exécuter, je n'ai pas le savoir-faire, je n'ai que cet ordinateur-outil. Mais l'outil est une boîte noire, je ne peux pas encore y entrer. Je dois casser la boîte, l'ouvrir, y rattacher d'autres programmes, c'est difficile...

Les émotions...

Anne-Marie Duguet dit qu'un des obstacles principaux que rencontre l'image numérique est l'image du corps. Raymond Bellour ajoute le sexe, l'amour, la mort... L'émotion que nous ressentons au cinéma, juste en regardant, absurdement passifs peut-être (mais dans notre esprit et notre corps c'est différent) Marilyn Monroe, Laureen Bacall, Humphrey Bogart... est en effet très forte. Je me demande si des œuvres à venir vont utiliser des paysages virtuels avec une forte référence au corps et à la sexualité, comme nous le connaissons dans ces figures que nous appelons "stars" dans les films. Qu'en pensez-vous ? S'agit-il d'une sorte de "limite", de "frontière", d'une autre sorte ?

Woody: Dans ma vie, je crains ce qu'on appelle la "culture de masse", parce que la capacité de tout rendre trivial est énorme à l'ère des machines! Les gens parlent de machine ou d'image sexuelle. Mais en fait, machines et sexualité vont ensemble. C'est un mariage si étrange! Une sexualité mécanisée, c'est un rêve depuis des siècles; et, à voir les vibromasseurs vendus chaque jour, il y a toujours des histoires d'amour avec des machines, si l'on prend les contes d'Hoffmann, tout ce genre de choses... Donc il y aura sûrement une sorte d'industrie personnelle du sexe; sans doute de style hollywoodien. Ce qui m'inquiète, c'est de savoir comment, dans ce domaine de l'espace virtuel, un "art" va se frayer un petit chemin. Des types comme Scott Fisher (chercheur à la NASA) développent et créent un chemin vers cet espace. Il y en a beaucoup d'autres...

Steina et Woody

Vous avez vos propres projets, Steina, et vous aussi Woody; et bien sûr, vous travaillez ensemble. Est-ce aussi précis pour vous deux ?

Steina: Au début, nous faisions tout ensemble, il y avait donc une raison pour ne donner qu'un seul label. Mais quand Woody a commencé à faire une chose dans laquelle je n'avais rien à voir et que je l'ai vue achevée, cela n'avait pas de sens de dire: "Ceci c'est du Vasulka". Mais nous disons toujours "Copyright Vasulkas", comme une marque de fabrique.

Woody: Il existe un sentiment très précis quand vous savez qu'un travail n'est pas de vous. Par moments, Steina se rappelait avoir fait quelque chose que je disais avoir fait... Parfois, j'ai l'impression que cette bande à quelque chose à faire avec une autre, même si nous l'avons faites ensemble. Mais plus tard, nos projets devinrent tout-à-fait séparés. Les bandes proviennent de réflexions différentes.

Steina: Mais nous collaborons souvent!

Woody: Surtout quand nous recevons une nouvelle machine, que nous devons apprendre à l'utiliser ensemble.

Vous n'allez pas changer votre façon de travailler avec les images créées par ordinateurs ?

Woody: Les outils évoluent sans doute. Ils ne sont pas totalement discontinus. Ils viennent les uns des autres. Nos concepts aussi d'une certaine façon possèdent un processus d'évolution interne. Parfois, comme avec "Voice Windows", nous sautons dix ans en arrière et reprenons simplement ce fil. Maintenant il nous faut le changer, car nous sommes à l'ère du son digital; nous ne pouvons plus faire "Voice Windows" de la même façon. Certaines choses se referment, d'autres s'ouvrent, sous une forme diférente. Avec ce travail sur des objets virtuels, je suis curieux de voir si je serai satisfait. Depuis que j'ai reçu ma machine tridimensionnelle, j'ai dû



construire un robot, réplique de ce qui se passe à l'intérieur, donnant tous les mouvements de la caméra synthétique... Nous devons cloner les systèmes, sinon, ils nous emprisonnent.

Une "fatalité de la technique"?

Existe-t-il selon vous une "fatalité de la technique" en rapport à la mort des machines? Vous travaillez sur une machine et elle vous plaît énormément. Et vous voulez garder cet "amour" aussi longtemps qui possible, mais vous ne pouvez pas. Big Brother Technologique vous dira: "Bon, jetons cette machine à la poubelle, ça suffit comme ça." Du coup, peut-être, certaines personnes vont-elles en revenir aux anciennes machines, et faire une sorte de "travail bizarre". Un travail artistique de valeur va peut-être surgir qui refuse de prendre pour argent comptant ce que l'industrie et la science créent continuellement, comme vous gardez vos "vieux" U-matic et portapack en fonctionnement. Mais comment les garder en bon état de marche ?

Woody: L'idée de rendre les outils plus faciles à utiliser ne fonctionne pas bien. Si, par exemple, vous adorez les instruments traditionnels, comme le violon; aucune innovation ne le rendra jamais plus simple. Chaque fois que l'on innove sur un instrument d'origine traditionnelle, on le rend plus difficile à jouer, il faut le connaître beaucoup mieux. Avec les ordinateurs, on a pensé qu'à chaque innovation, on casserait la hiérarchie de la complexité, pour qu'enfin un enfant puisse l'utiliser. Ca ne marche pas comme ça, parce que plus on devient proche d'un nouvel instrument, de sa simplicité physique, plus ses modalités d'utilisation s'élargissent aussi, Par exemple, maintenant on s'est mis au Macintosh, auquel ça, c'est un processus pénible, car nos esprits se sont structurés sur les systèmes précédents. Pour nous, à la longue, les ordinateurs plus perfectionnés ne sont plus un avantage, car nous devrons passer de nouveau six mois à apprendre. On arrivera alors à un point de saturation parce que les mutations de ces outils seront trop rapides. Ce sera terrifiant.

En création vidéo ou en image digitale, faudrait-il garder un lien fort avec le savoir-faire et les valeurs artistiques fondamentales, selon vous ?

Woody: Quand les gens sont jeunes, il saisissent les occaisons, ils bougent quand le médium bouge, à la même vitesse. Ils ont ce dialogue que nous avions avec la vidéo. Cette occasion existe pour chaque médium. Mais ça ne dure pas éternellement. Un jeune peut commencer avec un médium pour un temps, puis les choses changent. Donc, ils ont peut-être cet avantage dans cette période primordiale de leur vie, mais après, ça se referme, pour ne s'ouvrir qu'avec la génération suivante. Alors je suis simplement curieux de voir comment cela va finir, comment notre vie va finir: est-ce que ce sera une impasse, ou une autre fenêtre va-t-elle s'ouvrir ? C'est cela, à la base, l'aventure du medium. Il a sa propre mythologie, un intérêt en soi. C'est un peu comme l'idée romantique du dépassement de soi, ou toute autre idée de ce type...

propos receuillis par Guy Milliard

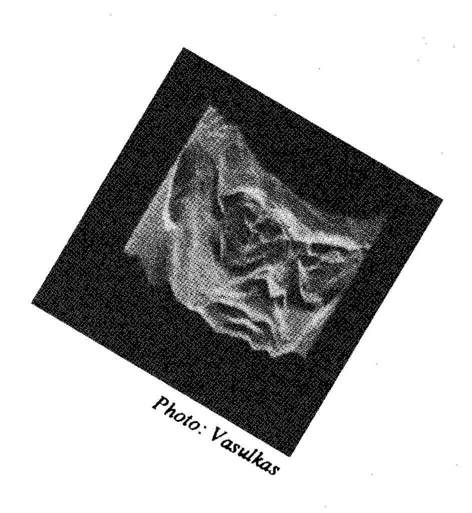


Photo: Vasulkas